

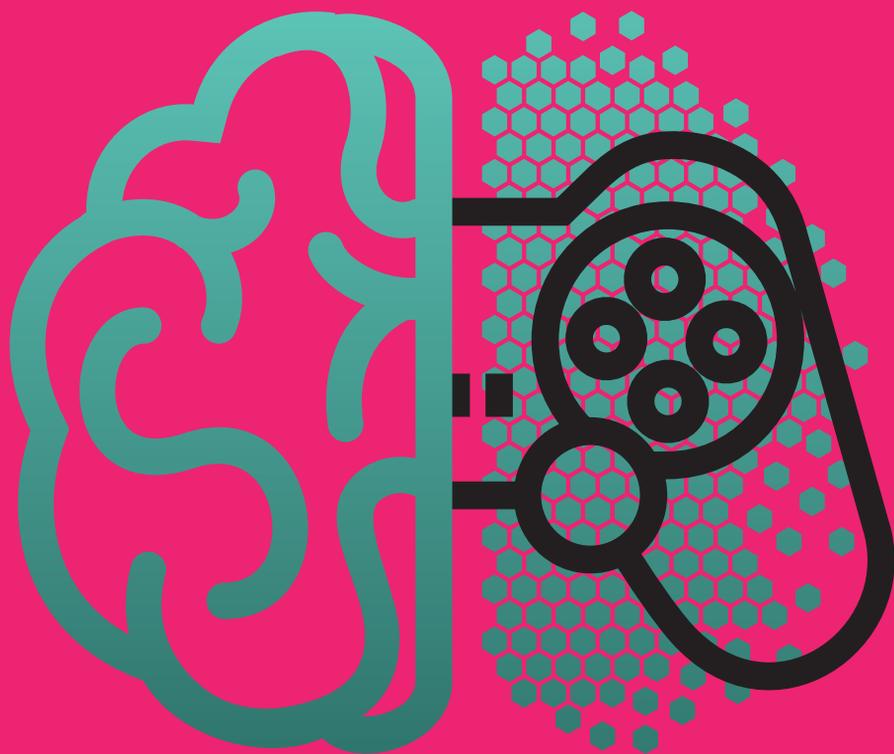
TOMÁS LIFSCHITZ



_GAME ON

Entrená tu mente y mejorá
tu rendimiento en los
eSports

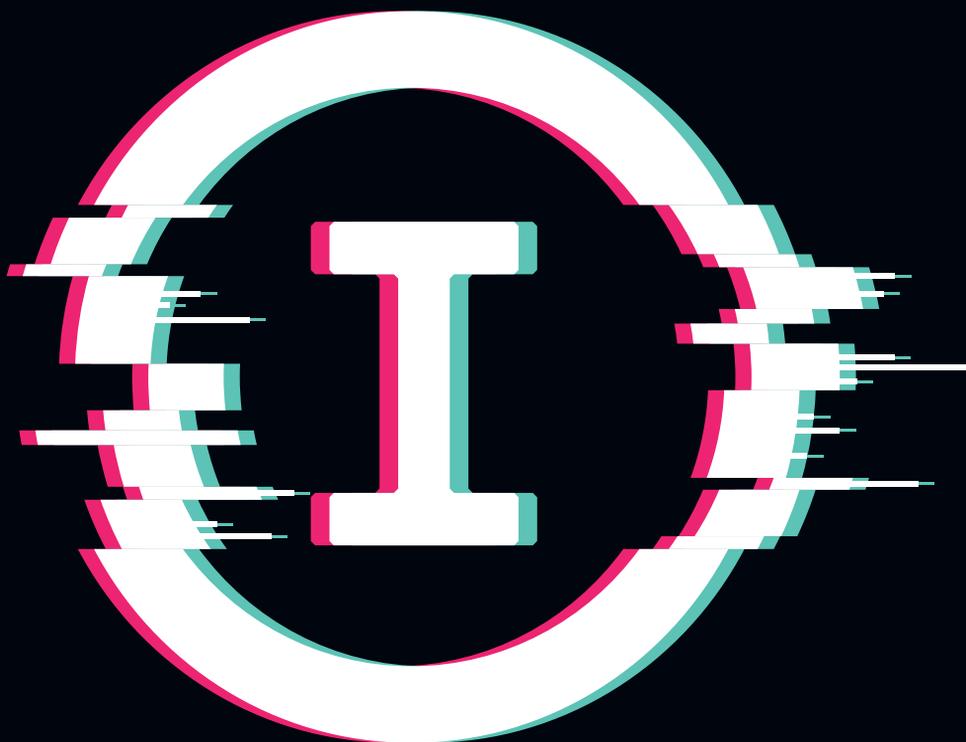
TOMÁS LIFSCHITZ



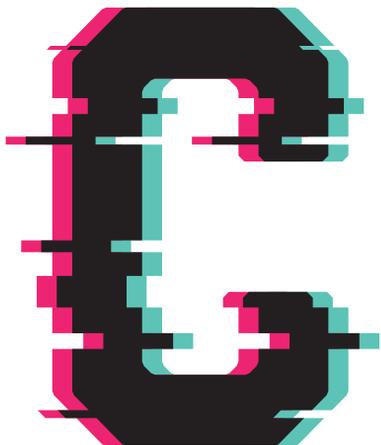
_GAME ON

Entrená tu mente y mejorá tu
rendimiento en los eSports

INTRODUCCIÓN



¿LOS eSPORTS
SON UN DEPORTE?



uando hablamos de eSports o deportes electrónicos nos referimos a las competiciones de videojuegos multijugadores disputadas por jugadores profesionales.

Los videojuegos son bastante recientes: existen hace no más de 50 años y están sometidos a una evolución constante, tanto de los juegos en sí mismos como de la tecnología que los sustenta.

Pese a que las primeras competiciones de videojuegos datan de la década del 80, el despegue real de estas contiendas tiene

como fecha los primeros años del 2000, y Corea del Sur es el epicentro de este paradigma.

Desde comienzos de siglo, el país asiático ha establecido organizaciones profesionales de eSports, creado equipos y licenciado a jugadores hasta el punto de considerar esta práctica como deporte olímpico; este movimiento rápidamente se ha extendido a Europa, Norteamérica y China, lugares que aglutinan el mayor número de equipos y organizan los torneos de mayor prestigio.

Los eSports o deportes electrónicos son campeonatos de videojuegos (con vertientes *online* y presencial) en los que jugadores profesionales compiten por grandes premios económicos y prestigio.

Siempre se encuentra presente el debate sobre si son realmente un deporte, pero los expertos lo tenemos claro: claro que lo son; es más, muchos gobiernos (como el estadounidense o el alemán, por ejemplo) reconocen a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas.

La concepción de que es necesario un esfuerzo físico para que una actividad sea considerada un deporte es un malentendido común. Dos ejemplos claros son el ajedrez y el póker, que son reconocidos como deportes. O también el tiro olímpico o el billar, donde el factor mental es lo que marca la diferencia.

¿Qué nos hace afirmar que los eSport son un deporte? Que cumplen los mismos requisitos que los deportes tradicionales. Veamos punto por punto:

— **1** El deporte electrónico ejercita el órgano más importante en nuestro cuerpo: el cerebro. Y para tener una buena condición mental (que exige altos niveles de concentración) se necesita una buena condición física.

— **2** Los *gamers* que compiten en los campeonatos mundiales enfrentan altos niveles de estrés, que pueden observarse en un incremento en el pulso y la respiración. Como en todo deporte, el equipo del jugador debe contar con un nutricionista, un psicólogo y un preparador físico.

— **3** El objetivo de todo deporte es ganar y la competencia a través de la cual se alcanza la victoria. Este punto es clarísimo: en los juegos electrónicos se simula una batalla, y el juego consiste en crear estrategias para derrotar al adversario.

— **4** El desgaste físico y mental de esa batalla es enorme: un deportista exitoso requiere de algo más que una buena técnica y preparación física. La habilidad mental del deportista, su fortaleza mental, puede hacer toda la diferencia, incluso cuando las condiciones físicas no sean las mismas.



— 5

Y por último, es necesaria una Organización Mundial: cualquier deporte requiere de una estructura y una organización que permitan su difusión y práctica extendida.

Sin embargo, no todos los videojuegos tienen el rango de deporte electrónico. De hecho, de los millones de juegos disponibles, apenas algunos son considerados eSports, y para eso deben cumplir una serie de condiciones:

- El juego permite el enfrentamiento directo entre dos o más participantes.
- Los jugadores compiten en igualdad de condiciones, siendo la victoria exclusivamente determinada por la habilidad de cada uno.
- Existen ligas y competiciones oficiales reguladas con reglas, y formadas por equipos y jugadores profesionales.
- Gozan de popularidad y de ser competitivos. Es decir, cuentan con miles de personas que los juegan y medios de comunicación que transmiten las competiciones.
- Deben promover el afán de superación.

Los géneros más comunes en los videojuegos asociados a eSports son los de estrategia en tiempo real, disparos en primera persona, grandes deportes como el fútbol y el baloncesto, y los escenarios de batallas *online* multijugador o Multiplayer Online Battle Arena (MOBA, por sus siglas en inglés).

Los deportes electrónicos o eSports son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, un fenómeno reciente que se ha desarrollado con fuerza en los últimos años. Este mercado ha hecho de Internet su pilar fundamental, logrando la exploración y consolidación de nuevas técnicas comunicativas a través de procesos transmedia, la televisión por *streaming* y el video bajo demanda. En España, así como en otros países europeos y de América del Sur, el sistema de competiciones y patrocinios se está volviendo cada vez más complejo, asemejándose al modelo norteamericano y surcoreano.

La expansión de este sector ha atraído a empresas de diferentes ámbitos que buscan posicionar sus marcas en un mercado emergente que ha demostrado estabilidad, rentabilidad y potencial de crecimiento.

Latinoamérica tiene una cultura diversa y extremadamente rica, pero los fanáticos de eSports comparten muchas similitudes a lo largo y ancho del continente. La manera en que un jugador argentino disfruta con pasión una final no es diferente a la emoción de un fanático mexicano al ver a su equipo favorito consagrarse campeón, y eso se refleja en todos y cada uno de los países que conforman la región.

Grandes organizaciones, equipos protagonistas, torneos de renombre, patrocinios afianzados y grandes marcas hablan de la madurez del escenario latinoamericano.

Los invito a conocer más sobre este fascinante mundo en las próximas páginas.



LOS eSPORTS O DEPORTES ELECTRÓNICOS

son campeonatos de videojuegos (con vertientes *online* y presencial) en los que jugadores profesionales compiten por grandes premios económicos y prestigio.

GÉNERO

MOBA

(MULTIPLAYER
ONLINE BATTLE
ARENA)

¿DE QUÉ SE TRATA?

Este género suele jugarse en un entorno con tres calles o carriles bien diferenciados más una zona denominada "jungla" que separa estos carriles. Para llegar a "la base" del rival hay que ir destruyendo las estructuras del rival que se encuentran en cada carril.

DEPORTES

Es el reflejo de los deportes tradicionales en el mundo virtual. Son simulaciones de deportes tan conocidos como el fútbol, el baloncesto, las carreras de coches o incluso el baile.

FPS

(FIRST PERSON
SHOOTER)

Son los juegos en los que principalmente se ataca al rival con armas a distancia. La ambientación suele ser de corte bélico aunque puede estar enmarcado tanto en contextos realistas como de ciencia ficción. Normalmente el punto de vista del jugador suele ser en primera persona.

BATTLE ROYALE

Consiste en un "todos contra todos" donde gana el último que queda en pie. Son partidas en las que hay un número elevado de jugadores compitiendo a la vez.

CARTAS

Juego de cartas, en el que prima la estrategia y saber qué carta usar en cada momento.

ALGUNOS JUEGOS POR CATEGORÍA



PRINCIPALES VARIABLES PSICOLÓGICAS QUE INFLUYEN EN EL JUEGO

Motivación

Estrés

Confianza

Atención

Concentración

Activación

Emociones

Ansiedad

Liderazgo

Presión

Comunicación

Control de pensamientos





Como sucede con los deportes tradicionales, también existe una subdivisión por el número de jugadores por equipo; algunos juegos pueden jugarse de ambas maneras.

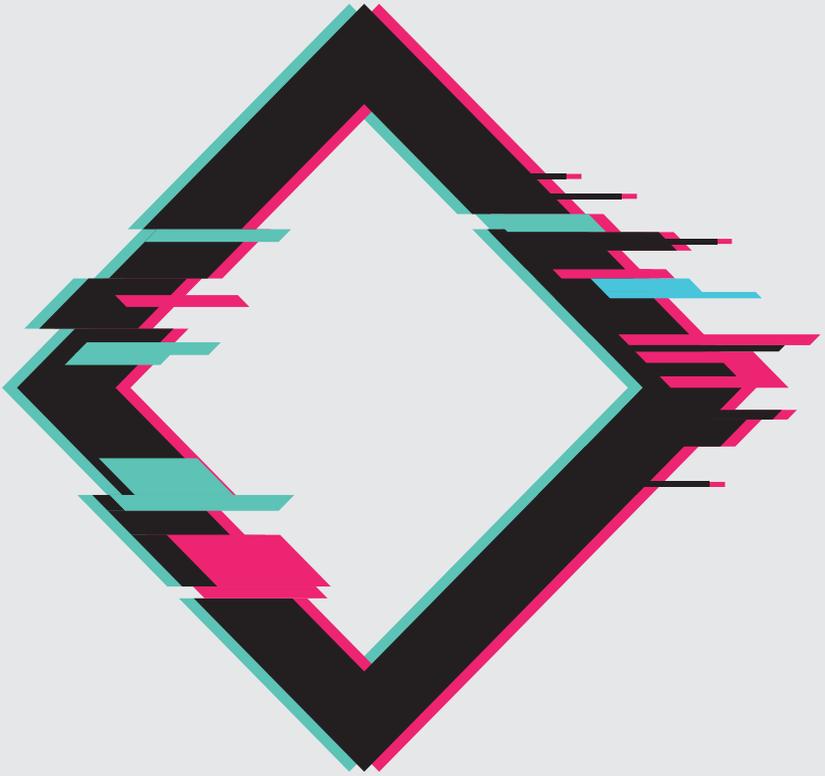


Individuales: son los eSports en los que se enfrentan jugador contra jugador. Dependiendo del juego, en una misma partida puede haber desde 2 jugadores hasta 100.

En equipo: son los más practicados y normalmente suelen ser dos equipos los que se enfrentan entre sí. El número de jugadores por equipo puede ser de 2 jugadores hasta 8, según el juego.

Dependiendo de lo que te guste, se te dará mejor una clase de juego u otra. Los jugadores profesionales suelen dedicarse a una clase de juego en exclusiva para especializarse, aunque muchos clubs tienen equipos en distintos juegos abarcando distintas clases. No obstante, la combinación de clasificaciones según el número de jugadores y el género es muy diversa, e incluso hay juegos que pueden estar en más de una modalidad dentro de una clasificación.

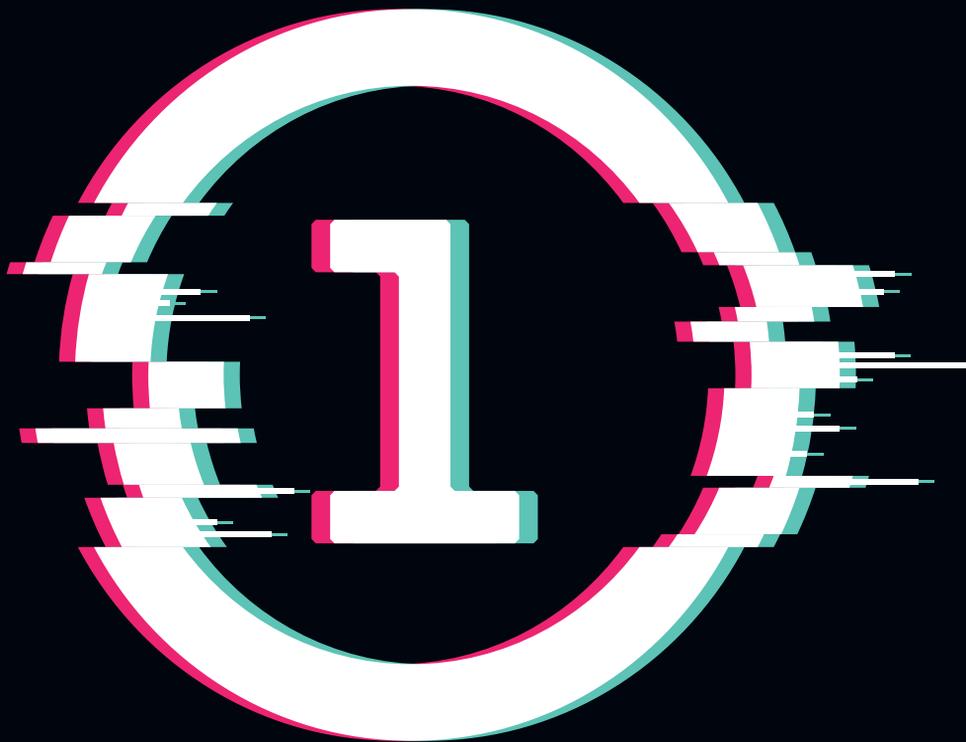
En todos los videojuegos influyen las mismas variables psicológicas, lo que cambia entre uno y otro son los plazos y la intensidad de los mismos; es decir, no es lo mismo el tipo de comunicación, atención, etc. que tiene que tener un jugador de FIFA que uno de Counter Strike o League of Legends. Todos atienden a una multiplicidad de estímulos totalmente distintos unos de otros.



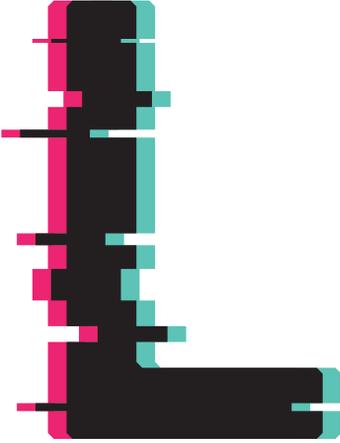
EL DEPORTE
ELECTRÓNICO
EJERCITA EL
ÓRGANO MÁS
IMPORTANTE
EN NUESTRO
CUERPO: EL
CEREBRO.

LA HABILIDAD
MENTAL DEL
DEPORTISTA,
SU FORTALEZA
MENTAL,
PUEDE HACER
TODA LA
DIFERENCIA.

CAPÍTULO



UN POCO DE HISTORIA



a historia de los eSports se puede dividir en seis grandes momentos:

1 El comienzo: la industria del videojuego fue creada y desarrollada a lo largo de las décadas del 70 y del 80. Este desarrollo se dio gracias a juegos como Pong o Space Invaders, ambos de la compañía Atari. Estos dos juegos estaban destinados a los salones y máquinas recreativas del momento y el nacimiento de las primeras consolas. Pero todavía

no era de manera competitiva. Tal y como dice T. L. Taylor: “El espacio, la distancia, era una de las principales barreras para la competición que debían ser superadas”.¹

2 Primeras competiciones: fue en la década del 90, con la llegada de Internet, cuando esta barrera cayó definitivamente, dando paso a los juegos *online*. Entre los videojuegos del género FPS (First Person Shooter o tirador en primera persona) se destacaron Doom y Quake. Ambos se podían jugar en Internet, pero sería Warcraft (1994), de la desarrolladora Blizzard Entertainment, el que daría el salto. En este videojuego, un RTS (Real Time Strategy o juego de estrategia en tiempo real), los jugadores tenían que enfrentarse en un mapa y administrar sus recursos para vencer al rival. Según Taylor: “La importancia de estos videojuegos no solo residió en su popularidad, sino en su capacidad para crear a su alrededor importantes comunidades de jugadores”.²

1. Taylor, T. L. *Raising the Stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012.
2. Taylor, T. L. *Raising the Stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012.

3 Comienzo de las LAN: poco a poco, los eSports se fueron extendiendo por todo el mundo y contaron con más y más adeptos. Como esta nueva práctica de los videojuegos no era mediaticada, los enfrentamientos solían darse entre jugadores de una misma región, quienes coordinaban para competir. Estas reuniones eran las llamadas LAN-Parties (Local Area Network Parties), donde varios competidores jugaban con la misma conexión de red, con un público que podía ir desde un par hasta cientos de personas.

Debido al gran éxito de las LAN-Parties, pronto surgieron los primeros organizadores de torneos de eSports con el objetivo de reunir a los mejores jugadores de cada región para que compitieran delante de un público. Así aparecieron las primeras comunidades de fanes en esta práctica.

4 Primer torneo de eSports moderno: recién en 1996 tuvo lugar el primer torneo de eSports moderno, conocido como QuakeCon; en este, los jugadores del videojuego Quake se reunieron durante un fin de semana para enfrentarse y poner a prueba sus habilidades y destrezas.

En 1997, Ángel Muñoz fundó la Cyberathlete Professional League (CPL); la primera competición organizada por esta liga fue en 1997 en Dallas y participaron más de 400 jugadores.

Estos torneos fueron traspasando fronteras hasta llegar a Europa. Una de las personas más destacadas en este terreno fue Johnathan "Fatalty" Wendel, uno de los pioneros en demostrar que competir en videojuegos podía ser una forma de vida; participó en más de 70 torneos de Quake y fue entrevistado en numerosas ocasiones por canales como MTV, canal que, entre otros, comenzó a retransmitir algunos de estos torneos.

5 A nivel mundial: en el año 2000, se dio la primera edición del World Cyber Games en Corea del Sur, que tuvo como



evento principal el campeonato de StarCraft. Este torneo fue patrocinado por la conocida empresa Samsung.

El torneo de StarCraft llamó la atención de patrocinadores y empresas, lo que dio lugar a la creación de nuevas ligas profesionales, conocidas en la actualidad por el nombre de ESL (Electronic Sports League) y Major League Gaming.

Muchos de los 18 videojuegos que se crearon a partir del nuevo milenio no eran más que un formato ya existente pero enfocado al ámbito competitivo; de esta forma, las competiciones fueron evolucionando y esto hizo que los jugadores quisieran especializarse y profesionalizarse. Plataformas de visionado de videojuegos como YouTube y Twitch acompañaron este movimiento.

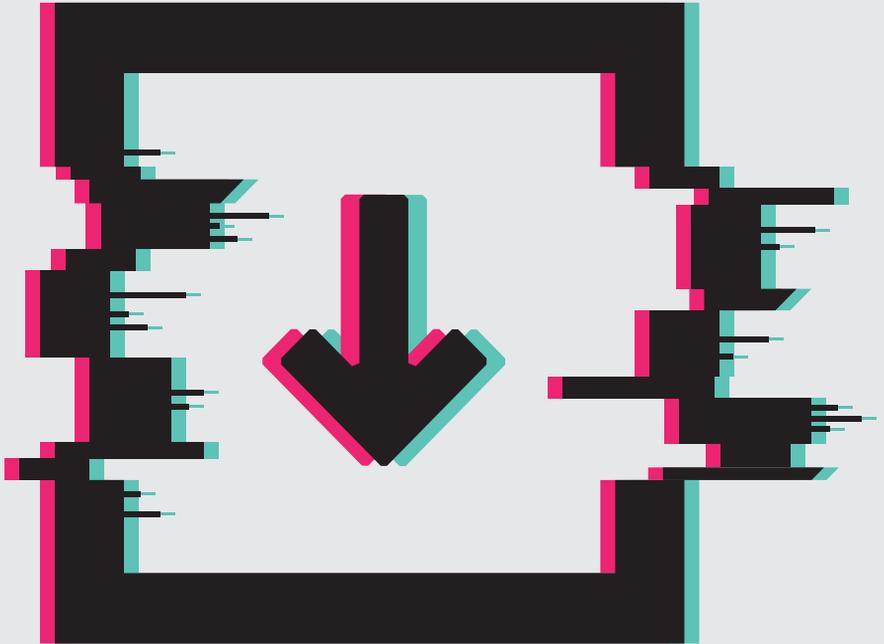
6 **La actualidad:** hoy en día las grandes empresas se centran más en cómo mejorar al videojuego y qué parches ponerle, que en cómo difundirlo; de esta forma mantienen a los viejos jugadores y atraen a los nuevos. Además, se impulsó el modelo *free to play* (gratis), sobre todo a manos de la desarrolladora Riot Games con el videojuego League of Legends. Este modelo conlleva una fidelización de los jugadores, ya que dedican su tiempo a un videojuego que está en continuo cambio.

Otra estrategia que las desarrolladoras utilizaron fue la de sacar una nueva versión del juego sin modificar las reglas, como pasa con FIFA o Call of Duty en consolas. De esta forma los jugadores no tienen que aprenderse nuevas reglas o formas de jugar.

La industria de los eSports y la de los videojuegos fue adaptándose de esta forma y encontrando un nuevo modelo de monetización, lo que llevó a que algunas desarrolladoras empezaran a organizar sus propios torneos.

El crecimiento de esta industria es imparable, cada vez más personas disfrutan viendo estas competiciones: la tensión, la concentración ex-

trema, las estrategias inimaginables, los reflejos inhumanos... Todo esto hace de los eSports uno de los espectáculos más emocionantes.



**EL CRECIMIENTO DE
ESTA INDUSTRIA ES
IMPARABLE,**

cada vez más personas
disfrutan viendo estas
competiciones.